SUPLEMENTO GRATUITO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

Nº16 • AGOSTO 1997

MADE IN JAPAN
鳥 坂 田 博 信 堀 雄



• PLAYSTATION

RUNABOUT
El juego de coches más salvaje, espectacular y demoledor llega de la mano de Climax.

TIME CRISIS
Magistral conversión de una de las recreativas más sorprendentes de Namco.

THE GREAT BATTLE VI

RUNNING HIGH

• SATURN



IF
Konami nos presenta una tórrida aventura en la que podrás aprender el arte de 'ligar' con las más sugerentes mujeres.

D-XHIRD

GEKIRINDAN



¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EXCLUSIVAS PARA JAPANMANIA

MANGAZONE
鳥 坂 田 博 信 堀 雄

• SATURN

MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?
La legendaria película de 1984 cobra vida en esta espectacular producción de Bandai Visual.

SUPERMANGA
鳥 坂 田 博 信 堀 雄

• PAPELES AMARILLOS



• DRAGON BALL

• NEON GENESIS EVANGELION

• VAMPIRE HUNTER D

•MANGAKA•
Decimotercera entrega del juego de cartas coleccionables.



鳥坂田博信堀雄

OKY SAKATA

"TODO EL MUNDO SE SIENTE ATRAIDO POR MIS CADERAS"

Seguro que alguno de nuestros lectores más veteranos aún recuerda aquel popular e irrisorio baile de Georgie Dan llamado el Bimbó. El esperpento coreográfico consistía, básicamente, en colisionar nuestras caderas contra las de algún indefenso danzante hasta producirle daños irreversibles en el sistema locomotor. Oki, la chica de la pose, fue toda una maestra de Bimbó.

Más dolorida que las muñecas de Antonio Gala o la lengua de Robson, Oki tarda entre una y dos semanas en recorrer el largo pasillo de su casa.

がなの

SUMARIO





JAPANMANIA

■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado: **ANIME:** Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma... **OTAKU:** Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño y maquetación: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Javier Bautista, Raul Montón, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez Lázaro Fernández** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPER JUEGOS y no se puede adquirir por separado










RABBIT: LA LOCURA DE EA JAPAN

La división japonesa de **Electronic Arts** acaba de sacar al mercado nipón RABBIT, un original arcade de lucha para ***Saturn*** en el que cada luchador se acompaña de una mascota con la que realiza diversos golpes especiales. Otra genuina rareza nipona.

SAMURAI SPIRITS RPG YA A LA VENTA

Tras innumerables retrasos, el esperado *RPG* de SAMURAI SPIRITS (SAMURAI SHODOWN en Occidente) se ha puesto al fin a la venta en las tiendas japonesas en los tres formatos anunciados: ***Neo Geo CD***, ***Saturn*** y ***PlayStation***. BUSHIDOHRETSUDEN es una coproducción de **SNK**, **Asatsu** y **Fuji Television** que destaca por sus preciosos y superdetallados gráficos y cuya trama comienza desde diversos puntos, dependiendo del personaje elegido entre seis diferentes (desde Haohmaru hasta Nakoruru). Estad atentos a este juego, porque va a ser uno de los bombazos del año.



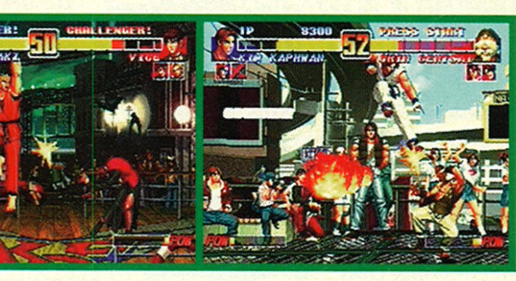


SALAMANDER: EL SABOR DE LO CLASICO

Primero fue GRADIUS. Ahora **Konami** nos reencuentra con otra saga mítica del universo matamarciano. SALAMANDER DELUXE PACK PLUS recoge en un único *CD* las conversiones «al *pixel*» de los clásicos SALAMANDER, LIFE FORCE y el reciente éxito recreativo SALAMANDER 2. Hace unos días que vio la luz la entrega para ***Saturn***, y de inmediato está a punto de hacerlo en ***PlayStation***. Sencillamante imprescindible.

KOF 96: EL ESPECTACULO LLEGA A PSX

Casi medio año después de la versión ***Saturn***, la adaptación a ***PSX*** de KING OF FIGHTERS 96 ve la luz en todo **Japón**, con resultados muy superiores a lo esperado. Con una ejecución de llaves especiales aún más accesible que en ***Saturn*** y ***Neo Geo***, KOF 96 es un verdadero festín de jugabilidad al que, como pasara en **KOF 95**, se ha añadido una opción *extra* con *Sound Test* y un modo para practicar llaves.

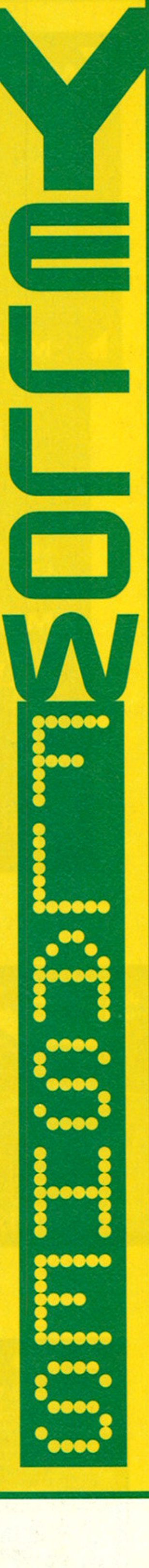





texto
fotos
grafismo
son de Flo
de La Casa de Tzaboo 1.997









TREASURE SE ESTRENA EN NINTENDO 64

Sin descuidar sus lanzamientos en ***Saturn*** (el más inmediato, SILHOUETTE MIRAGE), **Treasure** ha unido sus fuerzas con **Enix** para lanzar en ***Nintendo 64*** YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS, un simpático arcade de plataformas en *2D* en el que abundan los elementos de *RPG*. Con diseño de personajes de Han (el mismo que dio vida al elenco de GUNSTAR HEROES y GUARDIAN HEROES), TROUBLEMAKERS destaca por sus impresionantes jefazos finales y grandes dosis de humor (algo a lo que nos tiene ya acostumbrados **Treasure**). En próximos números ahondaremos más en este juego.



SQUARE NOS PRESENTA SUS FUTUROS LANZAMIENTOS EN PSX

Incluido de regalo junto a FINAL FANTASY TACTICS, el segundo CD de *previews* de **Square** incluye una *demo* jugable de SAGA FRONTIER, otra de FRONT MISSION 2 (secuela del clásico de ***Super Famicom*** cuyos gráficos a *60 fps* y colección de *mechas* dejarán sin aliento a más de uno), un vídeo con imágenes de EINHÄNDER (un explosivo *shoot'em-up* en la línea de PHILOSOMA) y por último, una *demo* de FRONT MISSION ALTERNATIVE, una producción del *Dept#7* de **Square** completamente alucinante.



がなの



COCHES

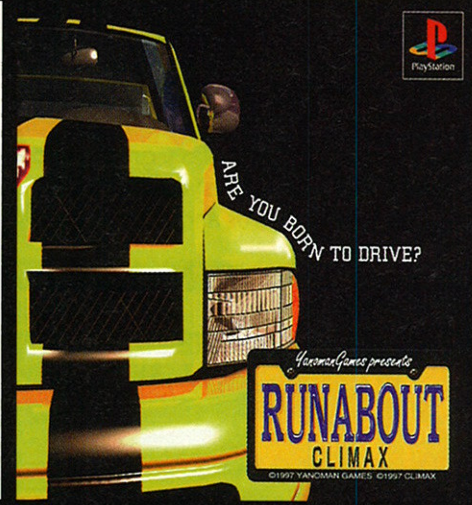
Además de los 4 coches inciales, en RUNABOUT podréis encontrar más de veinte vehículos ocultos. Aún no sabemos cómo sacar todos, pero si unos cuantos.

PRUEBAS

Cada coche posee unas características de pilotaje propias, pero todos se pueden adaptar a nuestro gusto. Cambia lo que quieras y pruébalo en el circuito Test.









Anotad en vuestra agenda de futuras adquisiciones este nombre: **RUNABOUT**. No sabemos cuando llegará a estas tierras, pero os aseguramos que los aficionados a los juegos de coches para ***PlayStation*** van a encontrar en él muchas de las cosas que siempre han buscado. **RUNABOUT**, de la compañía nipona **Climax**, es un divertidísimo programa con todas las trazas de un gran arcade de recreativa, tanto en la mecánica de juego como en el apartado gráfico. Espectacular por los cuatro costados, trepidante, muy divertido, impactante a cada momento y súper manejable, **RUNABOUT** es un cóctel sorprendente que invita al jugador a correr una carrera tras otra sin mermar un solo ápice su entusiasmo. Pese a que únicamente cuenta con tres circuitos, cifra a todas luces escasa para la gran mayoría de títulos, la mecánica de casi

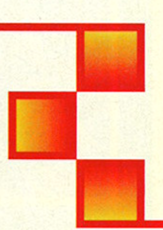






RUNABOUT





constante aparición de vehículos (algunos verdaderamente curiosos) con sus propias peculiaridades en la conducción hacen de **RUNABOUT** un juego muy completo. Autobuses, máquinas de limpiar las calles, camiones de basura, limusinas y otros engendros sobre ruedas requerirán de los pilotos grandes muestras de habilidad para alcanzar la meta en el tiempo mientras arrasamos centros comerciales, terrazas de verano y mil objetos más desperdigados por sus alucinantes recorridos. Coches ocultos, caminos secretos y fuertes dosis de humor salvaje (porque aquí se trata también de hacer bastante el bestia) harán de cada carrera una versión urbana de la película CANNONBALL. Por si esto no fuera suficiente para tentaros, **RUNABOUT** cuenta además con unos temas musicales realmente excepcionales, dignos de una película de **Tarantino**. Por si alguno opta por la versión americana, allí se conocerá con el curioso nombre de FELONY 11-79. El juego es tan bueno que puede permitirse hasta el lujo de llamarse así.

Esperando que **RUNABOUT** llegue cuanto antes a **España** para poder contaros todos sus secretos, os ofrecemos unas jugosas y explosivas pantallitas de este auténtico espectáculo sobre ruedas.

DE LUCAR





DETALLES

Además de abundante publicidad, en RUNABOUT os encontraréis con detalles tan curiosos como la estatua de Michael Jakson o al mismísimo John Travolta.





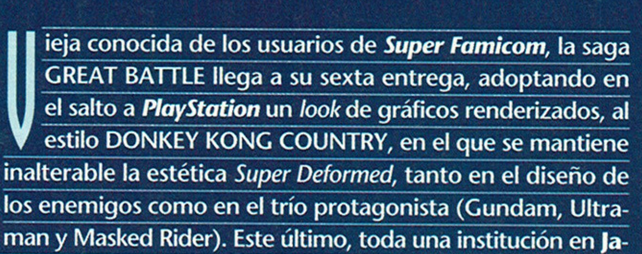




CD ROM

PLAYSTATION

BANPRESTO



Vieja conocida de los usuarios de ***Super Famicom***, la saga GREAT BATTLE llega a su sexta entrega, adoptando en el salto a ***PlayStation*** un *look* de gráficos renderizados, al estilo DONKEY KONG COUNTRY, en el que se mantiene inalterable la estética *Super Deformed*, tanto en el diseño de los enemigos como en el trío protagonista (Gundam, Ultraman y Masked Rider). Este último, toda una institución en **Japón**, ya va siendo más conocido por el público español gracias a la emisión en **A3 TV** de sus aventuras en la infumable versión de **Saban** (los mismos criminales que dieron vida a los Power Rangers). Combinando fases de plataformas, *shoot´em-up* e incluso de lucha tipo SF II, **THE GREAT BATTLE VI** no es una obra maestra a la altura de las producciones de **Namco** o **Konami**, pero es toda una curiosidad y se deja jugar bastante bien. Para fans de Ultraman y Cía.

NEMESIS





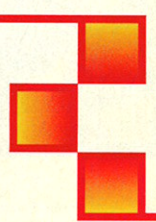
LAS FASES DE PLATAFORMAS SE COMBINAN CON OTRAS DE LUCHA E INCLUSO DE NAVES.







THE GREAT BATTLE VI



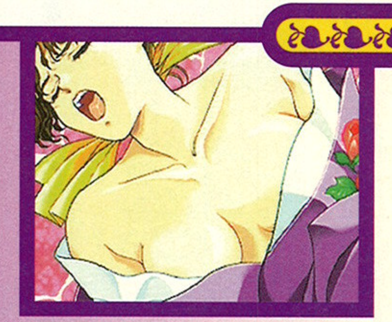

博信堀雄鳥坂田博
NIPON
GIRLS
坂
鳥坂田博信堀雄
MOHAYTA TOATOA
"DE LAS MANGAS ME GUSTAN HASTA LAS DE LOS PASTELEROS"
Sus amigos de juegos dicen de Mohayta que le gustan más las mangueras que al bueno de Javier Clemente en su etapa en San Mamés. Hija y nieta de bomberos, la joven es una fanática del riego por aspersión o, simplemente, por diversión. Mojar es su pasión y a ello se pone a la más mínima ocasión. Los empapados vecinos de barrio ya están cansados de sus jueguecitos.
A ella le va la propulsión a chorro, las aguas mayores y menores, el mojo picón, pintar aguafuertes, aguar las fiestas y las mangas por hombro.
がなの

がなの







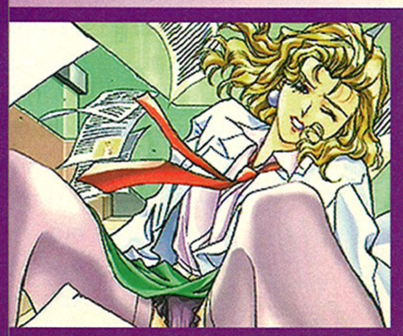


Pillamos *in fraganti* a The Punisher travestido, en el papel de criada filipina. Al principio la cosa impacta un poco... pero plancha la raya de los pantalones como nadie.

Desde siempre hemos querido dedicar las páginas de **JAPANMANIA** no sólo a las principales novedades del mercado nipón, sino a esos títulos poco conocidos pero que merece la pena echarles un vistazo. Con ese espíritu comentamos en su día FOREVER WITH YOU de **Konami** y ahora hacemos lo propio con **IF**, todo un clásico de **elf** para ***PC-98*** (el standard japonés de *PC*) que vio la luz el pasado año para ***Saturn*** a manos de **Nec Interchannel**. Si tenéis la suerte de estar conectados a **Internet** seguro que ya habréis visto pantallas del original invadiendo las páginas sobre *Hentai* (manga y anime subidos de tono). En su paso a ***Saturn***, **IF** mantiene el mismo tono erótico-festi-





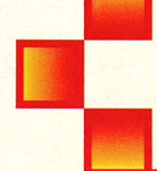


Aunque se ve la mano de la censura respecto al original de PC-98, la versión Saturn de IF también disfruta de momentos tórridos y lujuriosos (ñum, ñum...).

IF















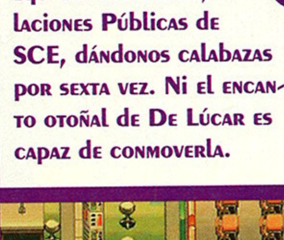








A la izquierda el alter ego de Alicia Sanz, Relaciones Públicas de SCE, dándonos calabazas por sexta vez. Ni el encanto otoñal de De Lúcar es capaz de conmoverla.



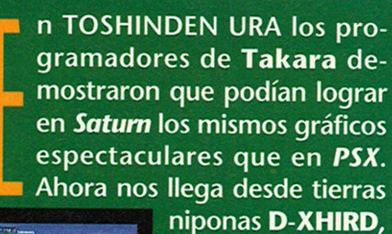




Para que luego digan que en los juegos no se aprende nada. Hoy lección de Geografía: en la pantalla izquierda podréis ver Segovia en todo su esplendor.

vo, aunque siempre dentro de unos límites. En **IF** tomaremos el papel de Takuro, un ligón de playa cuya única misión consiste en beneficiarse el mayor número posible de chicas, ya sea compañeras de instituto, como profesoras, vecinas e incluso una azafata de «bajos» vuelos. Al contrario que en FOREVER WITH YOU no es preciso vigilar ni la educación ni el estado físico del protagonista (el tío no necesita ni dormir), sino que todo se centra en arrejuntarse con mozas, cuantas más sean y más lejos se llegue, mucho mejor. A pesar de estar íntegramente en japonés, es fácil hacerse con las riendas del juego en pocos minutos, pudiendo disfrutar al instante de los sensacionales gráficos y el tronchante sentido del humor del que hace gala **IF** de principio a fin. Seguro que este juego no se granjeará la admiración de padres y educadores, así como la de determinados movimientos feministas, pero es capaz de proporcionarnos gloriosos momentos con los que jamás podríamos soñar en la vida real (y más si naciste en los 50 y te llamas **De Lúcar**).

NEMESIS





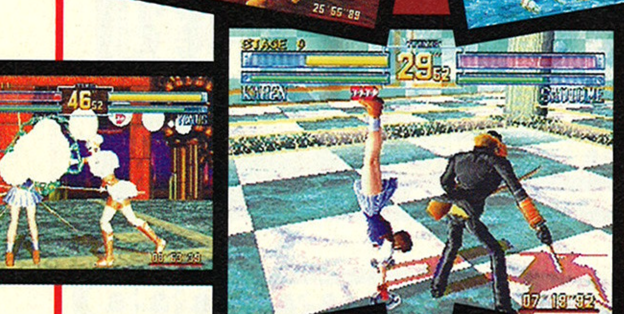


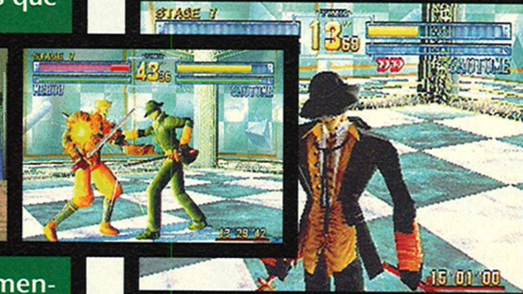
CD ROM

SATURN

TAKARA

En TOSHINDEN URA los programadores de **Takara** demostraron que podían lograr en ***Saturn*** los mismos gráficos espectaculares que en ***PSX***. Ahora nos llega desde tierras niponas **D-XHIRD**, un *beat´em-up* que posee increíbles gráficos con multiples efectos de luz, transparencias y algunas cosas que jamás habíamos visto en la consola de **Sega**. La ambientación del juego es una mezcla de TOSHINDEN y SOUL BLADE, de los que

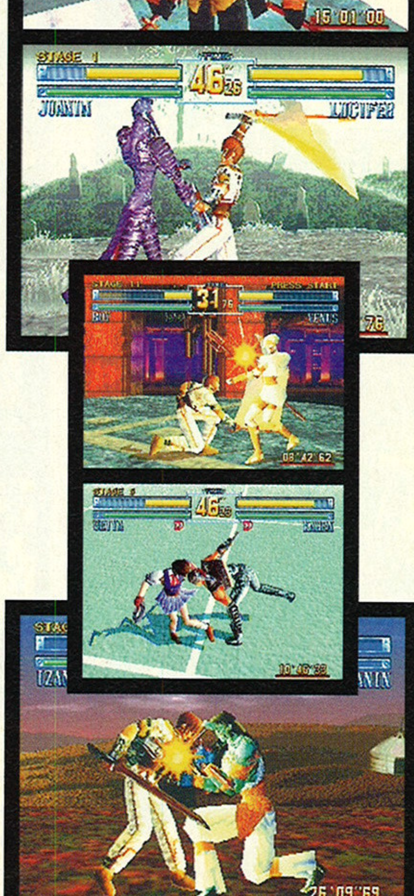




toma distintos elementos. Cada personaje tiene una arma distinta y un estilo de lucha. Tendremos para elegir ocho luchadores distintos y, al igual que en la mayoría de juegos de este estilo, podremos disfrutar de los luchadores extras de turno. Otra curiosidad es que podremos cambiar el nombre de los personajes y poner el que nos apetezca. Un *beat´em-up* a tener en cuenta por todos.

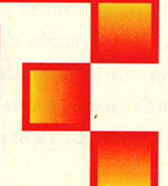
THE PUNISHER





D-XHIRD







博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

AKEWA SONYTE

"YO SI QUE SUDO LA CAMISETA Y NO EL RONALDO ESE"

También conocida como «La Niña de los Poros», Akewa es la Tricampeona mundial del Torneo de sudoración «Axila Maxter». Si este año logra de nuevo el título se pondrá a sólo tres entorchados de la ya legendaria Sobaquina Pestillo Capruno, la pastora siciliana que noqueó un burro sin mover un dedo. Por la peste que desprende Akewa, creemos que no se le escapa el título.

Acaba de firmar un contrato millonario como Piloto de Pruebas de Rexona. Hasta la fecha, nadie ha podido crear un desodorante que camufle su peste.

がなの



GEKIRINDAN

La división japonesa de **Virgin Interactive** firma y produce esta adaptación para **Saturn** de una desconocida recreativa de **Taito** del año 95. **GEKIRINDAN: Time Travel Shooting** introduce como principal novedad el hecho de atravesar diversas épocas de la historia (al menos eso dicen ellos, ya que salvo la fase de 1942, el resto de juego transcurre en el futuro). Con no pocas semejanzas con el clásico TRUXTON de **Toaplan**, **GEKIRINDAN**, al igual que la mayoría de los matamarcianos actuales para 32 *bits*, permite girar la pantalla del televisor para adaptar el formato a la *coin-op* original, y de paso poder admirar en toda su plenitud de los numerosos efectos gráficos de los que hace gala, desde el *scaling* hasta deformaciones. Por desgracia, todo virtuosismo técnico queda eclipsado por la excesiva brevedad del juego. Y es que cinco fases son muy pocas para un matamarcianos. **GEKIRINDAN** es una curiosidad para coleccionistas, pero poco más.

NEMESIS

De no ser por su excesiva brevedad, GEKIRINDAN podría haber sido uno de los mejores matamarcianos del catálogo Saturn.



博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

AKIMI VEACHE

"LA BICICLETA ME HA DADO MUCHAS SATISFACCIONES"

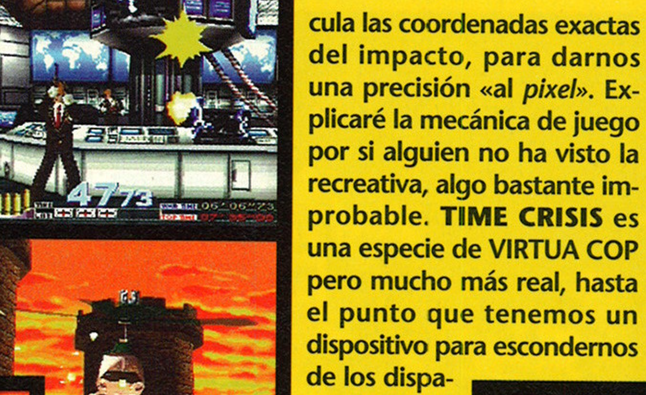
Se lo recomendó su tía Pinion Fiho: «La bicicleta es la mejor manera de superar los abandonos de los hombres». Akimi, tras hacerle algunos pequeños retoques a su bici, se tiró a las carreteras a tumba abierta y sin apenas protecciones. «Afronto de buen gozo los muchos baches de la vida» ha declarado tras finalizar su quinta Vuelta a Japón por carreteras comarcales.

No parecen importarle los pinchazos ni el mal estado del asfalto. Dale que dale y corre que corre, se aleja pedaleando de los fantasmas del pasado.

がなの

TIME CRISIS





Al fin **Namco** pone a la venta en **Japón** la magnífica conversión del sorprendente **TIME CRISIS**. Tal y como se anunció, el juego se vende junto a la nueva pistola de **Namco**, la GunCon... pero no, no tiene retroceso como la de la máquina. Lo mejor de la pistola es que goza de una gran precisión, debido a que va conectada a la salida de *composite* (vídeo compuesto) de la consola. Así, cada vez que se efectúa un disparo, la pistola recoge toda la información de la pantalla y calcula las coordenadas exactas del impacto, para darnos una precisión «al *pixel*». Explicaré la mecánica de juego por si alguien no ha visto la recreativa, algo bastante improbable. **TIME CRISIS** es una especie de VIRTUA COP pero mucho más real, hasta el punto que tenemos un dispositivo para escondernos de los disparos enemigos y para recargar el arma (en la máquina era un pedal, en ***PSX*** un botón de la pistola o cualquier botón de un mando conectado en el *port 2*). Técnicamente pierde un «pelín» con respecto a la máquina, ya





Repartidas por diferentes puntos del juego encontraremos, si buscamos bien, cajas de explosivos que reventarán al dispararlas y que nos ahorrarán mucho tiempo.



FASE 1

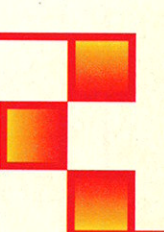
FASE 2



Arriba el *last boss* de la primera fase, una mezcla entre Freddie Krueger y Spiderman que, junto a sus esbirros, nos hará la vida imposible. A la derecha, la escena del espejo.

TIME CRISIS





que ésta, al igual que TEKKEN 3, no es un ***Namco System 11*** (placa base de ***PSX***), sino que es su hermanita mayor de reciente aparición, ***System 12***, la cual tiene más potencial en lo que a 3D se refiere. El juego, además de tener el típico modo *Arcade*, tiene un nuevo modo llamado *Special*, en el que tendremos que llevar a cabo una nueva misión con múltiples caminos y nada menos que 6 finales. **Namco** ha vuelto a realizar una fidedigna y completísima conversión de una de sus mejores recreativas de la historia. **DOC**











La fábrica es uno de los escenarios más difíciles de la última fase del modo Arcade. A la derecha, un *mid boss* del recorrido «C», en teoría el fácil, del modo *Special*.



FASE 3

ESPECIAL

Arriba Wild Dog, el *last boss*, justo despues de tirar una granada de humo. A la derecha tenéis a uno de los jefes: Antlion, una especie de ED 209 (el malo de ROBOCOP).















YOSIMO REOH

"MIS LABIOS LEVANTAN PASIONES Y OTRAS COSAS"

En efecto, levantan compañías. La industria del pintalabios, en otros tiempos de capa, mejor dicho, de barra caída, debe a Miroho su recuperación. Ya que, además de precisar de tres barras para colorearlos, la afición al besuqueo de esta nipona, hace que tenga que repasárselos cada dos por tres. «Cuanto más beso, más lozanos y grandes se me ponen», comenta Yosimo.

博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田



Los labios de Yosimo son fruto de muchos años de besuqueo a tornillo. Su sueño es cantar el «Only you» en la coral de Alabama y pasar desapercibida.

がなの





CD がなの ROM

SATURN

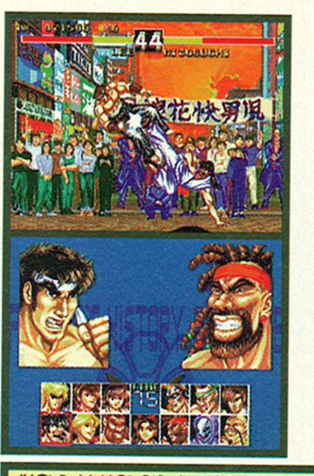
SEGA-DATA EAST

EN OCCIDENTE, SU NOMBRE CAMBIO DE F.H.D. A F.H. KARNOV'S REVENGE

Meses antes de la aparición del primer KING OF FIGHTERS, allá por el 94, **Data East** decide poner en los recreativos la segunda parte de su mediocre FIGHTER´S HISTORY, juego que le llevó a los tribunales en un juicio contra **Capcom** debido a su sospechoso parecido con el gran STREET FIGHTER 2. Su segunda parte, llamada **FIGHTER´S HISTORY DYNAMITE** en **Japón** y F.H. KARNOV´S REVENGE en todo occidente, fue programada en el sistema más versátil para ese tipo de juegos, ni más ni menos que en una ***Neo Geo***. Ahora **Sega** decide rescatarlo del olvido y convertirlo, con la inestimable ayuda de **Rutubo Games** (KOF ´95, varios *Sega Ages*, y demás perfectas conversiones) a ***Saturn***, que junto al famoso cartucho de RAM, da forma a un clónico de la versión ***Neo Geo*** cartucho (sí, cartucho, las cargas son inapreciables). La jugabilidad y los *combos* son la principal baza de un juego que a primera vista puede parecer un poco mediocre. **DOC**



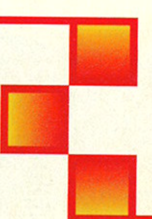
PARECE MENTIRA QUE SNK HUBIESE CEDIDO SU NEO GEO PARA PROGRAMAR EL JUEGO, PERO JUGAD Y VEREIS EL POR QUE...





FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE





CD ROM

- PLAYSTATION
- SACOM SYSTEM

Como todos sabréis, de **Japón** nos llega casi siempre lo mejor, y por el camino se suelen quedar lo malo, mucho de lo mediocre y, sobre todo, gran cantidad de rarezas. A **RUNNING HIGH** hay que incluirlo, sin duda, en este último apartado, porque se trata de un programa con todas las trazas de un juego de conducción pero en el que los protagonistas son corredores de a pie en vez de coches o motos. Salvo ese detalle, el resto de elementos se corresponde con el esquema clásico de un juego de coches con unos recorridos espectaculares y muy cuidados, total suavidad en los movimientos de pantalla y mucha velocidad. **RUNNING HIGH** cuenta con seis corredores distintos, cuatro circuitos (tres iniciales más uno extra), dos perspectivas de juego, sistema de tiempos a base de *check points* y la posibilidad de repartir unos cuantos mamporros a nuestros contrarios. Una banda sonora al estilo WIPEOUT, unos efectos especiales potentes y todo el espíritu de **Forrest Gump** son otros alicientes a tener en cuenta en este más que peculiar juego de «carreras pedestres».

DE LUCAR

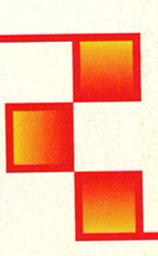










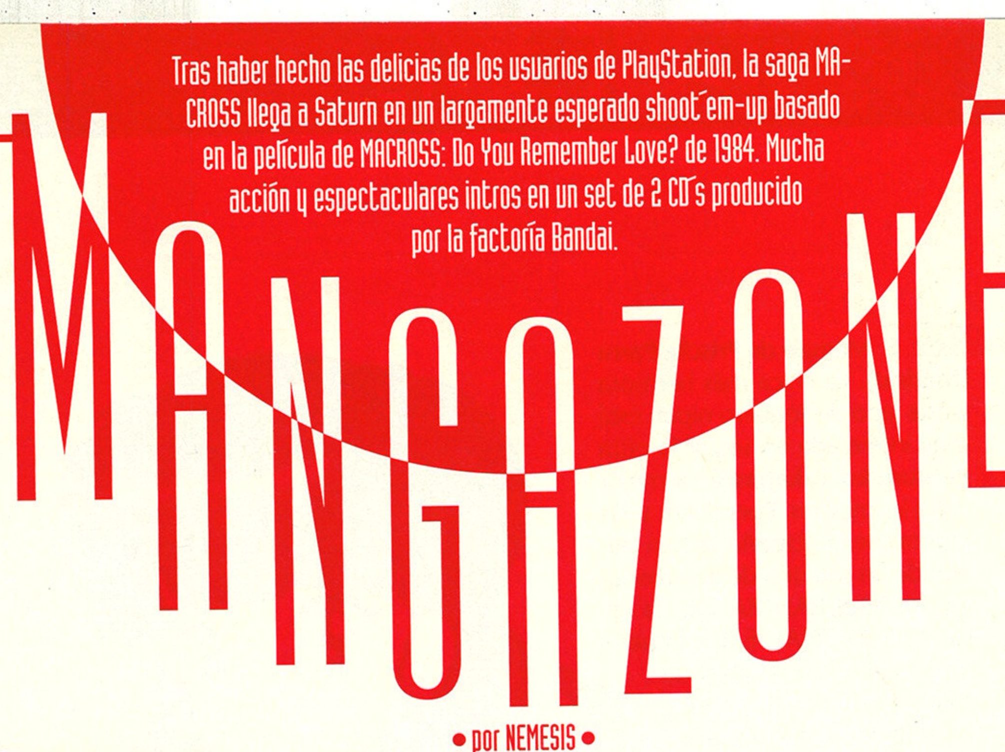




El TrueMotion permite una excepcional calidad de vídeo, lo que ha permitido a Bandai Visual incluir gran número de secuencias de la película de 1984.

Conmemorando el 15 aniversario de la aparición de MACROSS (la serie de TV), **Bandai Visual** ha puesto finalmente a la venta en todo **Japón THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: Do You Remember Love?**, el tan esperado *shoot´em-up* en *2D* para ***Saturn*** del que ya os hablamos hace un par de números con motivo del lanzamiento de MACROSS DIGITAL MISSION VF-X. Basado en el film del mismo nombre del año 1984, **MACROSS: DYRL** (que no era sino una versión condensada de la serie de TV, con mejor animación y algunas diferencias en la trama), llega al mercado nipón en un *pack* de 2 compactos acompañado de un precioso manual, en el que además de disfrutar de los diseños de **Haruhiko Mikimoto** (personajes) y **Shoji Kawamori** (mechas), se incluye una pequeña guía de los lanzamiento en vídeo y *LaserDisc* de toda la sa-

¿Cómo que no puede haber transparencias en Saturn?



MANGAZONE

Tras haber hecho las delicias de los usuarios de PlayStation, la saga MACROSS llega a Saturn en un largamente esperado shoot´em-up basado en la película de MACROSS: Do You Remember Love? de 1984. Mucha acción y espectaculares intros en un set de 2 CD's producido por la factoría Bandai.

• por NEMESIS •

Las incontables secuencias de animación se intercalan tanto en la finalización de cada una de las fases como durante el transcurso de ellas.

ga. Combinando *sprites* renderizados con un efecto 3D en el *suelo* y algunas de las mejores rutinas de transparencias vistas hasta ahora en ***Saturn***, cada una de las numerosas fases que componen **MACROSS: DYRL** está precedida de diversas secuencias de animación (por cortesía del sensacional ***TrueMotion***), en las que se mezclan extractos de la película de 1984, secuencias generadas por ordenador y una espectacular *intro* creada ex-profeso para el juego. A los mandos de uno de los legendarios *Valkiries*, Hikaru Ichijo deberá hacer frente al temible ejército zentraedi a lo largo de un sinfín de fases de puro delirio *shoot´em-up*, haciendo buen uso de sus diferentes transformaciones: *Fighter* (caza de combate), *Battroid* (robot) y *Gerwalk* (una mezcla de ambos). Su gran jugabilidad y la espectacularidad de sus gráficos hacen que **MACROSS: Do You Remember Love?** supere con creces la media a la que nos tienen acostumbrados la mayoría de adaptaciones de manga a videojuego. Bien es cierto que en ningún momento se llega a la altura visual de la recreativa de 1993 (aunque el *hardware* de ***Saturn*** bien podría hacerlo), pero el hecho añadido de incluir innumerables secuencias de la película original lo convierte en una codiciada pieza de coleccionista para las legiones de seguidores de MACROSS (más conocida aquí por ROBOTECH) que aún circulan por estos lares.

Aunque el Gerwalk es casi siempre la mejor opción, tanto el Fighter (caza) como el Battroid (robot) responden bien en combate.



EL CONTESTADOR

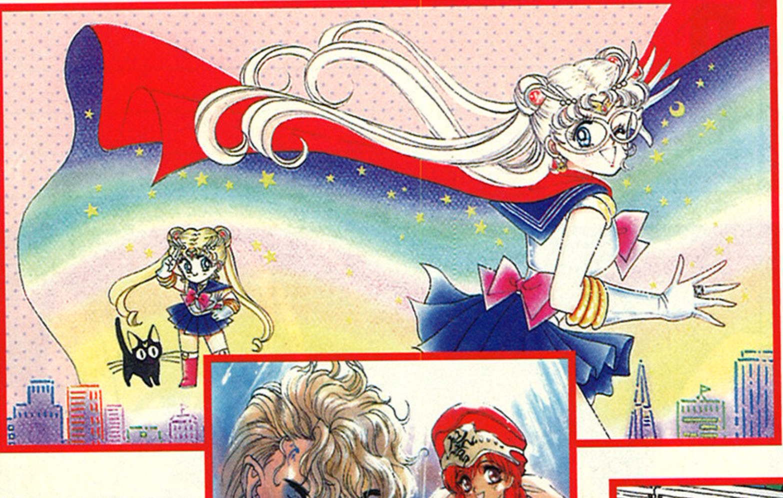
SUPERMANGA. C/O'Donnell. 12. 28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Priscila Parra (Madrid)**. La chica más hermosa a este lado del loquero nipón está muy interesada en seguir la pista de **Rumiko Takahashi**, la mejor entre las mejores. Pues tienes suerte, porque en **España** se han publicado un montón de trabajos suyos: LAMU, RANMA 1/2, la reciente HISTORIA DE P... Tienes razón, deberíamos hablar de ella más a menudo. ¿Y de las **Clamp** qué opinas? «Bastante horteras, para mi gusto». Estamos de acuerdo otra vez, cariño.

PIIIP Mensajes cruzados de **Luis Torres (Málaga)** y **Sara Priu (Barcelona)**. Se lo montan de anuncio barato, opinando lo contrario pero llegando a la misma conclusión. Para **Luis**, la proliferación de revistillas baratas elaboradas por aficionados es una plaga incómoda; **Sara** dice que no, que eso demuestra lo simpáticos y enterados que son los otakus nacionales. **Luís** insiste en que los «prozines» –¡ah, qué divertida palabreja!– humillan al lector por el bajo nivel de sus textos; **Sara** colecciona los mejores artículos en una carpeta que ha decorado con fotos a color de GHOST IN THE SHELL. **Luis** detesta las guías de episodios –nos pega un tirón de orejas por la que publicamos de DRAGON BALL–, pero **Sara** las colecciona con la misma pasión que los artículos. ¿Dónde coinciden? Pues en pedir que tanto esfuerzo informativo desperdigado se conjugue en una sola publicación, preferiblemente un **JAPANMANIA** remozado. ¿Y yo qué digo? ¿Va bien un «en eso estamos»?

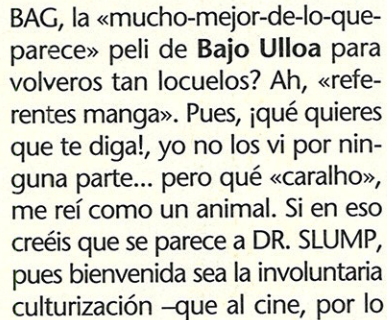
PIIIP Mensaje de **Richie Cool (Valencia)**. Yo tampoco comprendo el revuelo causado por el «kuasi-manga» KUASAR P del tal **Sanchís**, ínclito autor casposo de supuestas joyas como PUMBY. Aún entiendo menos que, ahora, nos quieran vender a este profesional –que lo es– como «el primer mangaka hispano». Pero así es nuestra pequeña patria, colorista y descerebrada. ¿A que sí?

PIIIP Mensaje de **Mayte Puerzo (Segovia)**. Llevamos meses comentando el éxito lento, pero seguro, del manga en **Estados Unidos**. ¿Significa eso que **Hollywood** acabará invirtiendo en películas de acción real inspiradas por tus historietas favoritas? De momen-



que decís, no váis mucho–. ¿Por qué no rematáis la faena con otra peli del **Ulloa**, LA MADRE MUERTA? La pasaron el otro día por **La 2** y es... es...

PIIIP Mensaje de **Roberto Castillón (Barcelona)**. Me has dejado de dos piezas con tu sesudo análisis del sesudo ídem EL CANON DE LOS COMICS, publicado por **Glénat**. Cierto es que resulta difícil de leer, que sentar cátedra con tanta caradura no es



to no, pero cada vez se escuchan más rumores sobre las adaptaciones de GHOST IN THE SHELL (con su rendido admirador **James Cameron** tras la cámara) y AKIRA (dicen que la **Fox** quiere convencer a **Terry Gilliam** para que se ponga manos a la obra). ¿Será verdad, será mentira? El tiempo lo dirá.

PIIIP Mensajes (delirantes) de **Antonio Larrea (Valencia)**, **Susana Pahissa (Barcelona)** y **Bruno Castelar (Bilbao)**. ¿Qué tiene AIRBAG, la «mucho-mejor-de-lo-que-parece» peli de **Bajo Ulloa** para volveros tan locuelos? Ah, «referentes manga». Pues, ¡qué quieres que te diga!, yo no los vi por ninguna parte... pero qué «caralho», me reí como un animal. Si en eso creéis que se parece a DR. SLUMP, pues bienvenida sea la involuntaria culturización –que al cine, por lo bueno, que del manga pasan como **Lina Morgan** del buen gusto. Pero... ¿A quién le importa? A sus escasos centenares de compradores no, desde luego. Ergo: pasando que también es gerundio. Y gracias por tus felicitaciones, que siempre dejan contentillo.

AL APARATO: J. M. MONTANE 

BANZAI

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

■ NEO-OTAKU

1. Completa el siguiente título: DIGITAL DEVIL...
2. Nombra a los autores del manga DANSHA.
3. ¿De cuántos capítulos constaba la serie original del Capitán Harlock?

■ OTAKU VULGARIS

1. ¿Qué título recibió HI ATARI RYOKO en España?
2. ¿Quién fue el director de GUNBUSTER, el anime?
3. ¿Cuál es el metraje de AKIRA?

■ MEGA-OTAKU

1. ¿De cuántas partes constó la actualización de BLACK JACK?
2. ¿Qué tienen en común Yukito Kishiro, Tadashi Matsumori y Rei Yumeno?
3. SAILOR MOON, SAILOR MOON S y SAILOR MOON...



◆ Respuestas a las preguntas del mes anterior:
NEO-OTAKU: 1: Kentarou Miura. 2: ...BEBE?. 3: 2045. OTAKU VULGARIS: 1: Shiniji Shoji. 2: Hayato Jim. 3: Mayo de 1995. MEGA-OTAKU: 1: Tokyo Movie Shinsha. 2: 27. 3: Mitsuru Adachi.

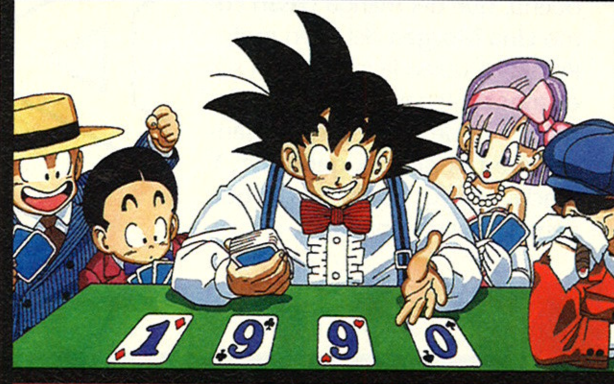


鳥坂田博信堀雄

坂田博信堀雄

Parece que el mercado del manga anda un poco mustio. Aunque sigue existiendo una perla: la reedición del imperecedero DRAGON BALL





Esta vez, mis queridos seguidores, escribo desde una perdida isla del Pacífico cuyo nombre no voy a revelar y en la que se habla español. Los nativos nunca teorizan sobre manga, ni siquiera saben quién demonios es Tezuka, pero conducen Ferraris e invierten en bolsa. Por eso he resuelto, con tan buen ánimo como Livingstone, acabar con su analfabetismo ficcional. ¿Podéis creeros que, tras mucho navegar por **Internet**, no he sido capaz de encontrar ninguna novedad de importancia en castellano? Parece que el mercado anda un poco mústio, después de tantos cierres sonados y demás fatales elecciones. Aunque sigue existiendo una perla: la reedición de DRAGON BALL (195 pesetas, colección regular).

Hace unos meses, cuando cerró la serie original, ya os adelanté que Son Gokuh volvería a los quioscos... pero no podía imaginar cómo. Con portadas re-diseñadas a 7 tintas, nuevas páginas

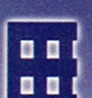
Por el Profesor WANAMAKER



de correo, pequeños artículos de divulgación; en fin, con toda la espectacularidad que una obra maestra del cómic pedía a gritos desde los tiempos de la primera y muy discreta edición en catalán. ¿Resultado? Ventas altas, altísimas teniendo en cuenta que se trata de una reedición. Afortunadamente, tendremos DRAGON BALL para rato más allá de oportunistas videojuegos y revisitaciones en *merchandising*.

Peor están yendo otras colecciones de autores *a priori* interesantes para el gran público, como COMPILER, de **Kia Asamiya**, o los GUNDAM, cuya serie limitada acaba de concluir sin que existan indicios razonables de continuidad. Por otra parte, GUN SHOT, GUN SMITH CATS o DR. SLUMP, con ventas más elevadas, tampoco están dando el rendimiento esperado. ¿Qué está ocurriendo? El sol del Pacífico me ha aclarado suficientemente las ideas como para afirmar, sin temor a equivocarme, que el mercado está pagando los años de excesos que culminaron con casi 60 cabeceras manga en la calle. 60 que, tras una dura criba, han quedado en una veintena de series limitadas turnándose a la hora de obtener los favores del lector. La desventaja es que ya no podemos disfrutar de obras maestras como GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO, o de las escasas novelas gráficas con









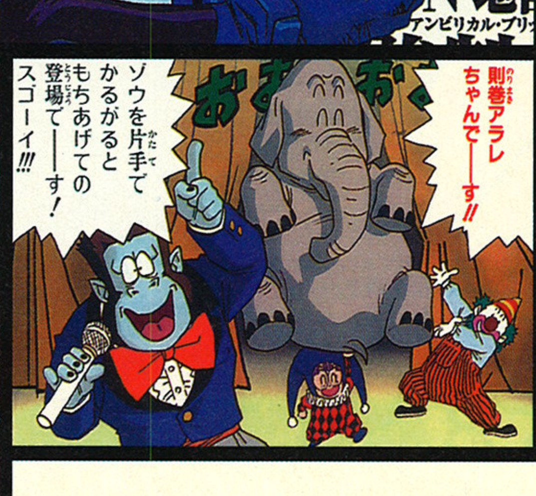

que nos obsequiaba **Planeta** de vez en cuando (HOTEL HARBOUR VIEW o REGRESO AL MAR). Todo lo que cae en nuestras manos son series supuestamente comerciales que se consumen con la rapidez del *fast-food*... y que no dejan imagen memorable alguna en la retina.

Pero es normal. Los editores se están aclimatando a la nueva situación en que un cómic, por el mero hecho de llevar un logotipo identificativo del manga, ya no vende. Optan por soluciones fáciles, casi blancas, eluden el riesgo y esperan a tiempos mejores. Tiempos que llegarán, por la misma ley del péndulo que nos ha llevado a la situación actual, facilitando el asentamiento definitivo del manga en nuestro país.

Mientras esperamos ese día, podemos seguir devorando el anime que **Manga Films** -sin interrupción- viene sirviéndonos mes tras mes. En esta ocasión, hay que destacar dos pináculos de la animación como NEON GENESIS EVANGELION: GENESIS 0:1 (81 minutos, 2.995 pesetas) y VAMPIRE HUNTER D (80 minutos, 2.995 pesetas). EVANGELION es una de las películas de animación más populares en **Japón**, donde ha obtenido diversos galardones; su acabado es digno de una súper-producción hollywoodiense y su intrincado argumento atrapa desde los primeros minutos. Su compañero de lanzamiento, VAMPIRE HUNTER D, es igualmente recomendable aunque menos inquietante.

¿Inquietante he dicho? Inquietud es lo que yo siento aquí, en pleno Pacífico, desde donde sigo gritando: ¡GOD SAVE HIRO-HITO!









博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

KINI ENTOSHUNO

"ME GUSTAN LOS VAQUEROS COMO EL WHISKY: CORTOS"

Después de probarse 23 marcas distintas de vaqueros, Kini por fin encontró los que deseaba. Lo curioso del caso es que los que le gustaron pertenecían a otro cliente que los había dejado sobre el mostrador mientras se probaba otros. Las empleadas de «El tajo niponés» lograron que Rulfo Cables, su dueño, se los vendiera a la muchacha. Curiosamente a Rulfo le quedaban largos.

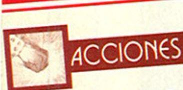
«Los tenía que llevar con dobladillo para no pisarme los pies», decía Rulfo a Kini. «No me importa cedérselos y echar un cable a la chica. Yo soy así».

がなの

Mangaka

Mangaka Tribune

Checklist



ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA KOBAKA ■ Nº 7
PATADA HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO
DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO
MONAKA ■ Nº 13
GOLPE DORKO ■ Nº 14
GOLPE BARAMOKU ■ Nº 15



ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9



ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA
DOBUYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11
METRALLETA
SEPAKU ■ Nº 15



CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13
BOTASOKU ■ Nº 14
POPURABO ■ Nº 14
MIFURE ■ Nº 14
YUKUNO ■ Nº 14
KEMUKO ■ Nº 15



CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOKA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10
DAROBA ■ Nº 14
MORUKU ■ Nº 14



CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKE ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12
HYOMOSHI ■ Nº 14
DAKORE ■ Nº 14
SAYUGA ■ Nº 15
BIREI ■ Nº 15



ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMEKU ■ Nº 12
MEKURA ■ Nº 13
MENAME ■ Nº 14
MEUNOBA ■ Nº 14



GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13
MENORAKA ■ Nº 15



LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE KOBEKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR
DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE NIMOBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO
DE MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13
BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14
HYOBURAVILLE ■ Nº 15
KAGEMIVILLE ■ Nº 15
CARCEL GANEBOTU ■ Nº 15
MUNATUBEVILLE ■ Nº 15
BOSQUE NEMABEKO ■ Nº 15



MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10
HIROFUME KOSU ■ Nº 15



OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA
DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13



OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12
BUKEBU ■ Nº 14
OPPUPA ■ Nº 14
IPU ■ Nº 15
SHOGAINO ■ Nº 15



ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13
BEBORUYO-BO ■ Nº 15
YUMIKO-BO ■ Nº 15



PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13
MUMA ■ Nº 14

POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13



SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12



VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12



Un juego de cartas coleccionables creado por Jesús M. Montané exclusivo para **JAPANMANIA**

SOLDADO CJ11



• DOROMABU •

Descendiente directo de la Línea Bélica Burake, actúa con precisión en las negociaciones de campo pero jamás forma parte de un comando gerwö. Su brillante carrera militar estuvo a punto de truncarse cuando se le relacionó con los mercaderes de Shtalo.



CONSPIRACION CJ31



• BUNAMAKU •

Instigada por Kabenderu Suhün, hijo de Toda Madre, impidió que el Brabsha Andu pudiera defecar. La muerte, pudenta, sobrevino en unos días.

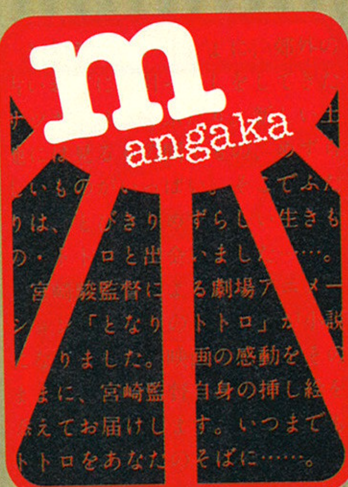


CEREMONIA CJ29



• KUNOKUMA •

Orgía caníbal que reúne a unos veinte hakianos, quienes se devoran siguiendo el Orden Aleatorio de Gumpö. El único superviviente se integra en los Iluminados Sherto, capaces de mantener contacto con las almas que han migrado a la materia.

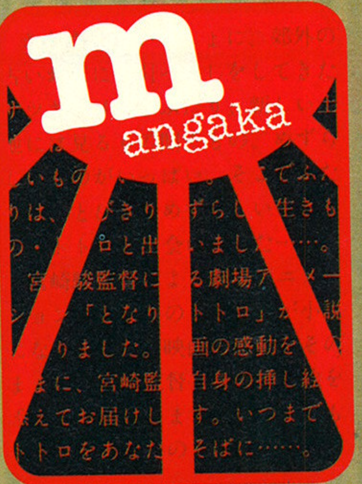


LUGAR CJ145



• BOSQUE BUDAH •

En su interior fueron construidos (12000-12051) doce templos en honor de Sabuyo, el dios de la Estirpe Corrompida de Tuparoku. Hoy están abandonados, pero todavía albergan misas ilegales de protesta contra ejecuciones ashoya.



LUGAR CJ214



• BUMAKUVILLE •

Centro económico de Haki, habitado por monedas coprófagas, créditos mesiánicos y banqueros timbrados. La Policía Imponible se ocupa de mantener el orden en sus calles.



ACCION CJ20



• PATADA LUBOMAKU •

Dirigida a los genitales, produce una rotura por 19 partes en la columna vertebral. Se completa con un giro tipo Ashyta y un golpe Fakeru.



ESPIA CJ20



• EISIM •

Un virtuoso de la imitación, capaz de camuflarse en el aire y falsificar pactos de sangre con Diablöh. Su pereza es tal, que ha provocado guerras civiles en poblaciones de pacíficos campesinos lobotomizados.

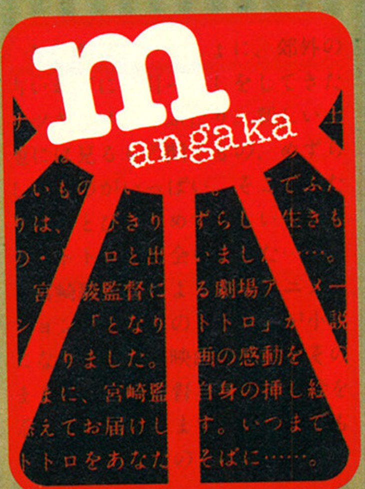


LUGAR CJ110



• MONTE KUMARAKABE •

Protegido por fuerzas huracanadas de naturaleza desconocida, ha resistido la erosión y conserva polvo original de Gainax Yoshi. Su cima permanece inexplorada.



mangaka

CONSPIRACION CJ31



• BUNAMAKU •

Instigada por Kabenderu Suhün, hijo de Toda Madre, impidió que el Brabsha Andu pudiera defecar. La muerte, pudenta, sobrevino en unos días.

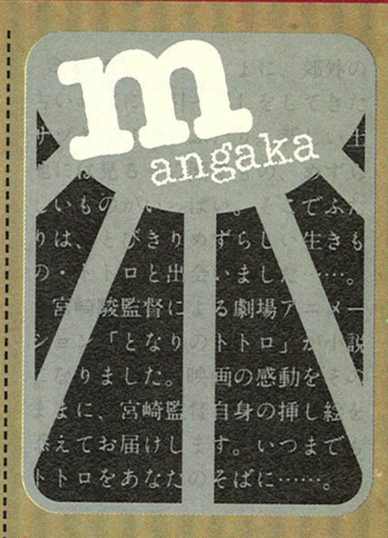


SOLDADO CJ11

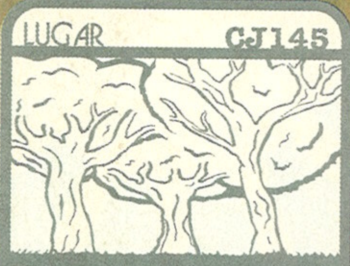


• DOROMABU •

Descendiente directo de la Línea Bélica Burake, actúa con precisión en las negociaciones de campo pero jamás forma parte de un comando gerwö. Su brillante carrera militar estuvo a punto de truncarse cuando se le relacionó con los mercaderes de Shtalo.

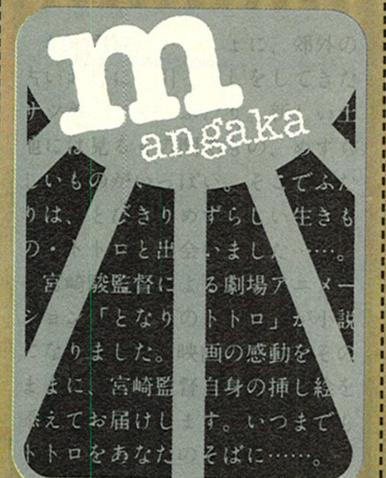


LUGAR CJ145



• BOSQUE BUDAH •

En su interior fueron construidos (12000-12051) doce templos en honor de Sabuyo, el dios de la Estirpe Corrompida de Tuparoku. Hoy están abandonados, pero todavía albergan misas ilegales de protesta contra ejecuciones ashoya.



CEREMONIA CJ29

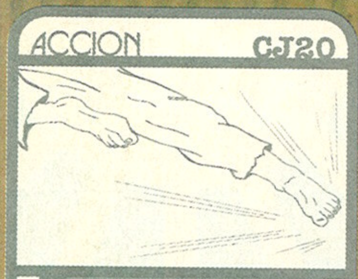


• KUNOKUMA •

Orgía caníbal que reúne a unos veinte hakianos, quienes se devoran siguiendo el Orden Aleatorio de Gumpö. El único superviviente se integra en los Iluminados Sherto, capaces de mantener contacto con las almas que han migrado a la materia.

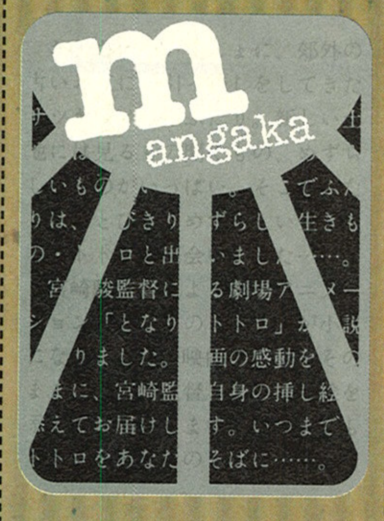


ACCION CJ20

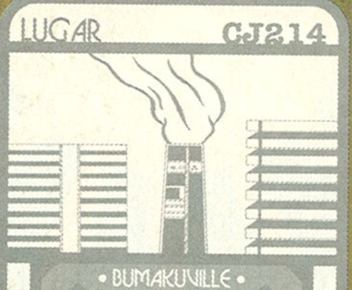


• PATADA LUBOMAKU •

Dirigida a los genitales, produce una rotura por 19 partes en la columna vertebral. Se completa con un giro tipo Ashyta y un golpe Fakeru.

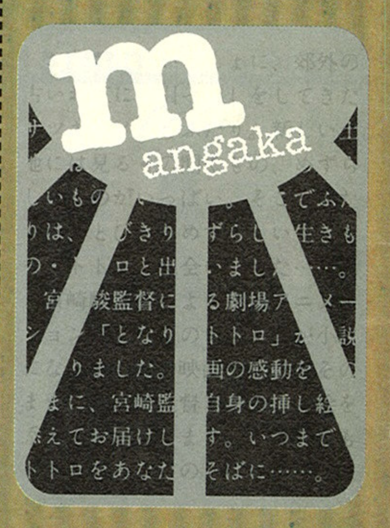


LUGAR CJ214

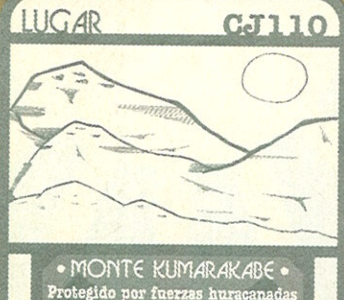


• BUMAKUVILLE •

Centro económico de Haki, habitado por monedas coprófagas, créditos mesiánicos y banqueros timbrados. La Policía Imponible se ocupa de mantener el orden en sus calles.



LUGAR CJ110



• MONTE KUMARAKABE •

Protegido por fuerzas huracanadas de naturaleza desconocida, ha resistido la erosión y conserva polvo original de Gainax Yoshi. Su cima permanece inexplorada.

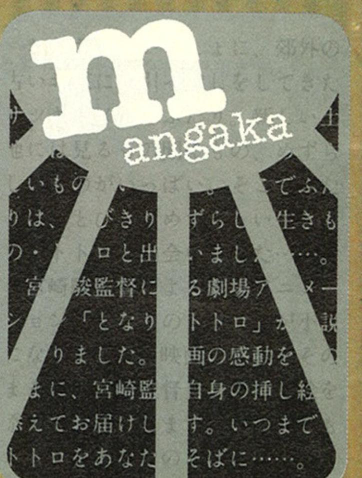


ESPIA CJ20



• EISIM •

Un virtuoso de la imitación, capaz de camuflarse en el aire y falsificar pactos de sangre con Diablöh. Su pereza es tal, que ha provocado guerras civiles en poblaciones de pacíficos campesinos lobotomizados.

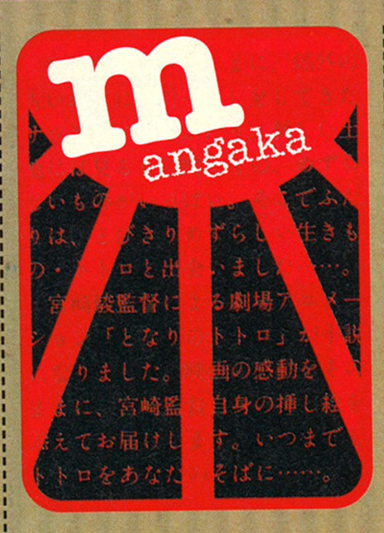


CONSPIRACION CJ35



• MALAYAKU •

Nace de un meta-animal infiltrado que convierte empero-estructuras en reservas artificiales, a partir de ese momento enfrentadas. La única victoria es el genocidio.

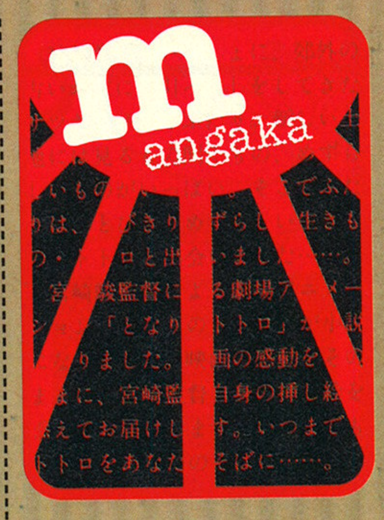


LUGAR CJ170

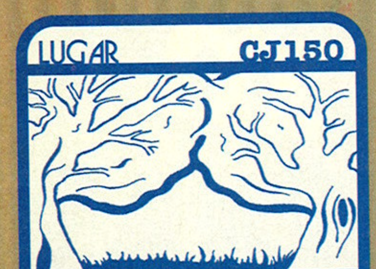


• LOKUTE •

Las copas de sus árboles beben intensa, lascivamente, de la lluvia perpetua que cae sobre ellos desde el Enfado de Meraki (Cap. 4 del Evangelio de Yoshi, Cartas a Dero y Ratü).

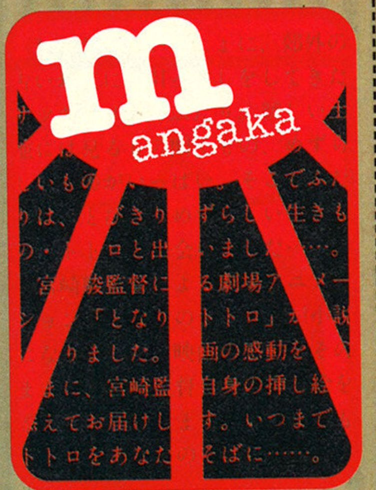


LUGAR CJ150



• BOSQUE LUMOKE •

Está habitado por la Casta de los Tira-Monos, responsable de la aniquilación de los barones Hayehshu. Hace más de un siglo que ningún hakiano entra en sus dominios.

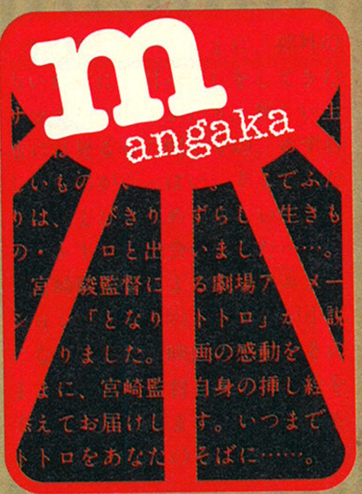


ESPIA CJ30



• SM-001 •

Humanoide construido por Larewu Thälu a partir de desperdicios biotecnológicos. Rompe auras de transmisión poyapu y se infiltra en sistemas de seguridad 8.6.



SOLDADO CJ9



• KUONABA •

De modales exquisitos, habla 16 idiomas y está especializado en negociaciones de entre-guerras. Se rumorea que pertenece a la Casa de Meyako.

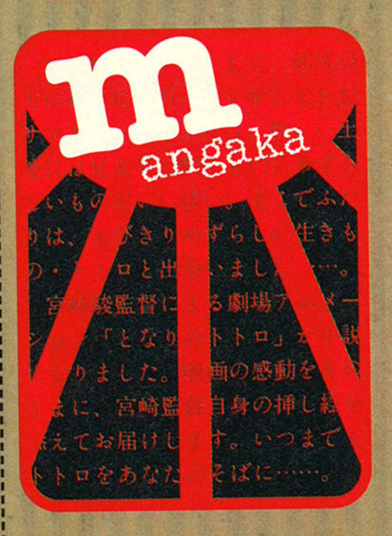


CEREMONIA CJ2



• TAMO •

Sus participantes forman un gran círculo, del que prende fuego liláceo. La forma de las llamas dictará una variante en el porvenir de un ser elegido al azar.



CEREMONIA CJ25



• BUYOKAMERU •

Se celebra en honor de la Involución Sagrada del Trígono de Kurumbei. Sus participantes deben ofrecer una parte de sus cuerpos en sacrificio. La recompensa serán unos poderes mediumnáticos que se extinguirán al abrirse el tercer tercio de la vida del mutilado.

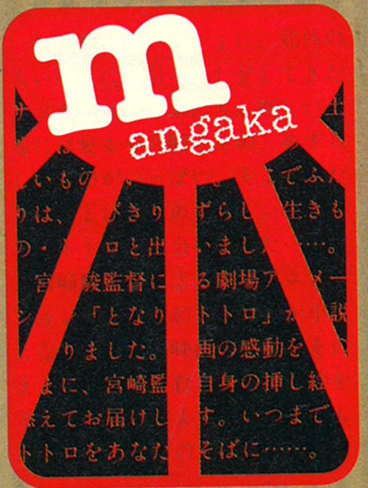


LUGAR CJ305



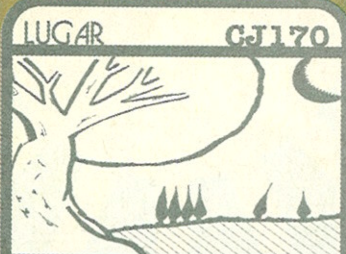
• BOYUBIVILLE •

Ciudad Amazona donde cualquier representante del género masculino tiene prohibida la entrada. Actualmente, se halla bajo la protección del Ejército Amarillo de Buko.



Mangaka

LUGAR CJ170





• LOKUTE •

Las copas de sus árboles beben intensa, lascivamente, de la lluvia perpetua que cae sobre ellos desde el Enfado de Meraki (Cap. 4 del Evangelio de Yoshi, Cartas a Dero y Ratü).

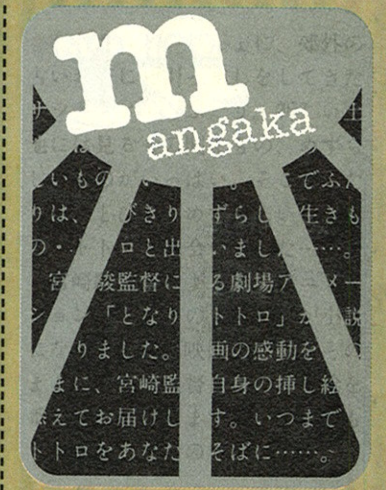


CONSPIRACION CJ35

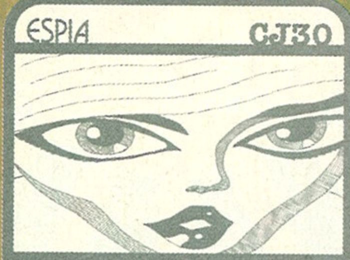


• MALAYAKU •

Nace de un meta-animal infiltrado que convierte empero-estructuras en reservas artificiales, a partir de ese momento enfrentadas. La única victoria es el genocidio.

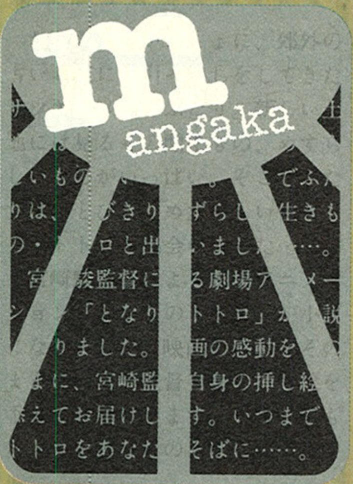


ESPIA CJ30



• SM-001 •

Humanoide construido por Larewu Thälu a partir de desperdicios biotecnológicos. Rompe auras de transmisión poyapu y se infiltra en sistemas de seguridad 8.6.

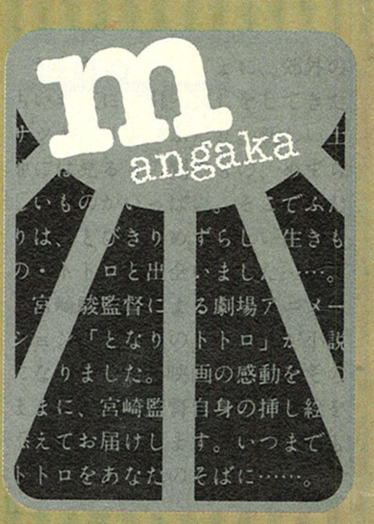


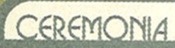
LUGAR CJ150



• BOSQUE LUMOKE •

Está habitado por la Casta de los Tira-Monos, responsable de la aniquilación de los barones Hayehshu. Hace más de un siglo que ningún hakiano entra en sus dominios.



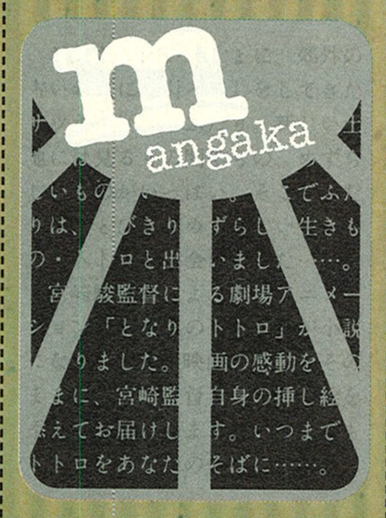


CJ2

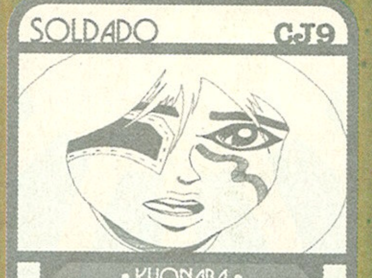


• TAMO •

Sus participantes forman un gran círculo, del que prende fuego liláceo. La forma de las llamas dictará una variante en el porvenir de un ser elegido al azar.

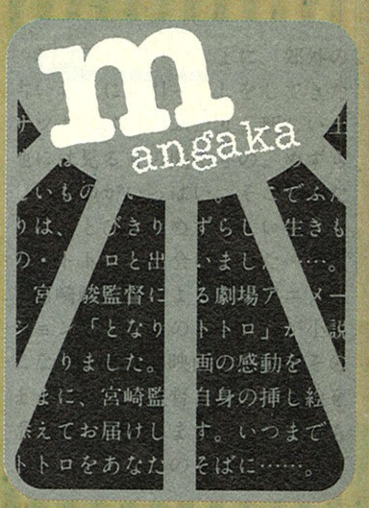


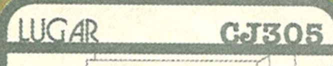
SOLDADO CJ9

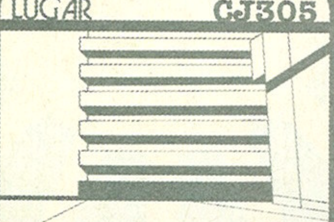


• KUONABA •

De modales exquisitos, habla 16 idiomas y está especializado en negociaciones de entre-guerras. Se rumorea que pertenece a la Casa de Meyako.







• BOYUBIVILLE •

Ciudad Amazona donde cualquier representante del género masculino tiene prohibida la entrada. Actualmente, se halla bajo la protección del Ejército Amarillo de Buko.



CEREMONIA CJ25



• BUYOKAMERU •

Se celebra en honor de la Involución Sagrada del Trígono de Kurumbel. Sus participantes deben ofrecer una parte de sus cuerpos en sacrificio. La recompensa serán unos poderes mediumnáticos que se extinguirán al abrirse el tercer tercio de la vida del mutilado.





YOMIKO MOTHODO

"A HOLYFIELD LA OREJA, A MI ME MORDIO LA CADERA"

«Quería probar el codillo chino, pero se me fueron los piños», decía Mike Tyson después de pegarle un soberano mordisco a la nipona que tenéis delante. Desde entonces utiliza 3 tallas menos de falda, y necesita sujetarse la cadera derecha porque se le cae un riñón al suelo. «Incluso eructó después de hacerlo», comenta entre sollozos, tiritas, mercromina y Super Glue 3.